

ADVENTURE GAMES

КВЕСТ-ПРИКЛЮЧЕНИЕ

8876



ТУМАННОЕ КОРОЛЕВСТВО ПРАВИЛА ИГРЫ

Приключение для 1-4 игроков от 10 лет

В этой кооперативной игре вам предстоит погрузиться в сказочный мир, полный волшебных сюрпризов и узнать, что же произошло в родных краях. Приключение состоит из трех глав, прохождение каждой занимает около 90 минут. Вы можете сохранить игру в любой момент или в конце главы (см. стр. 8). Таким образом, игру можно прервать и продолжить при следующей встрече. Конечно же, вы можете пройти приключение и за одну игровую партию.

Важно! Перед игрой не рассматривайте никакие компоненты! Пока не листайте книгу приключения и дневник Амиры, не смотрите на лицевые стороны карточек приключения. Подождите, пока игра не предложит вам сделать это.

Компоненты игры

20 больших карточек локаций (A-T)



4 разные карточки (B1-B4)



88 карточек приключения (01-69, 81-99)



1 книга приключения
1 дневник Амиры



4 фишки с 4 подставками



16 разных карточек (a1-t5)



4 карточки персонажей (C1-C4)



1 карточка-памятка



54 жетона



7 карточек миссий (M1-M7)



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Приготовьте книгу приключения, дневник Амиры, а также сформируйте стопки из карточек локаций и карточек приключения (**лицевой стороной вниз**).

Убедитесь, что карточки локаций рассортированы по буквам, а карточки приключения – по цифрам в восходящем порядке (А и 01 наверху).



Лучше всего сформировать из карточек приключения три стопки. Одна – с карточками от 01 до 99, вторая – со строчными буквами от а1 до t5 и третья – с заглавными буквами от В1 до В4, от С1 до С4 и от М1 до М7. Также подготовьте карточку-памятку. Постарайтесь не смотреть на лицевые стороны карточек до тех пор, пока игра не предложит вам взять определенные карточки!

Аккуратно выдавите жетоны из картонной рамки 1 (персонажи, отметки/вопросительные знаки, характеристики). Вставьте фигурки персонажей в подставки. Это ваши игровые **фишки**. Подготовьте остальные жетоны – это ваш **резерв**.

Внимание! В картонной рамке 2 находятся неигровые персонажи (**НИП**), с которыми вы встретитесь в ходе игры. Выдавливайте жетоны из этой картонной рамки только в том случае, если вас об этом попросит игра! Отметки/вопросительные знаки из картонной рамки 2, конечно, можно положить в резерв к остальным жетонам.



Подготовка к игре должна выглядеть примерно так, как показано на рисунке ниже. Карточки локаций и приключения лежат в стопках лицевой стороной вниз на столе, рядом лежат фишки, картонная рамка 2, книга приключения и дневник Амиры, жетоны отметок/вопросительных знаков и характеристик образуют резерв. Теперь каждый игрок выбирает себе **персонажа** из карточек персонажей (С1 – С4), затем берет соответствующую карточку **характеристик** (В1 – В4) и **фишку**.

Если вы играете в одиночку, вдвоем или втроем, вы также можете играть за нескольких персонажей одновременно. Главное правило – в игре должны участвовать **минимум 2 персонажа**, даже в соло-игре.



Карточки характеристик позволяют по ходу игры улучшать хитрость, силу и скрытность ваших персонажей. В начале игры жетоны характеристик не лежат на карточках. Как только вы сможете в первый раз улучшить какую-либо характеристику, положите жетон этой характеристики на самое нижнее деление соответствующей шкалы (поверх изображения). Когда в следующий раз игра предложит вам улучшить характеристику, передвиньте жетон на одно деление вверх. Если вы достигнете легендарного уровня 7, найдите в книге приключения соответствующий параграф и прочтите его.

Общая информация

Если текст на карточке или в книге приключения противоречит правилам, указанным здесь, приоритет остается за карточкой или книгой приключения!

- Это кооперативная игра. Договаривайтесь между собой, как вам действовать, что комбинировать и какие места исследовать.
- Если вы уже прочитали какой-либо параграф в книге приключения, можете в любой момент перечитать его снова.
- Рекомендуем делать **записи** во время вашего приключения. Особенно, если вы сохранили игру и хотите продолжить в другой день. Некоторые параграфы дают вам выбор, но позволяют вернуться к ним позже и решить иначе. Также может быть, что вас попросят предоставить карточки приключения, которых у вас пока нет. Тогда, вероятно, стоит вернуться в эти локации позже.

Кроме того, вы можете использовать **вопросительные знаки**. Эти жетоны находятся в вашем свободном распоряжении. Используйте их, чтобы отмечать места, карточки приключения или другие жетоны во время игры – например, если думаете, что они могут пригодиться в дальнейшем для развития истории; если вам нужен предмет, которого у вас еще нет; для напоминания о том, чтобы что-то с этим попробовать и т.д. Для этого положите один из вопросительных знаков рядом с параграфом или на карточку приключения. Однако не забудьте убрать жетон, который уже выполнил свою задачу.

- На страницах 9-15 вы найдете подсказки, если в какой-то момент не будете знать, как поступить дальше. Найдите там цифру, соответствующую номеру на карточке приключения, локации, месте или жетоне. Для всех них есть решение, подсказывающее, что вам нужно сделать, чтобы история продолжилась.

Внимание! Подсказки не раскрывают ничего об истории, так что не бойтесь использовать их – лучше подглядеть, чем разочароваться из-за предполагаемого тупика!

ХОД ИГРЫ

Начинает игрок, который последним гладил какое-либо животное. Далее ход будет передаваться по часовой стрелке. Если кто-то играет за нескольких персонажей, для каждого из них предусмотрен отдельный ход, прежде чем в дело вступит следующий игрок.

В свой ход вы можете **обменяться карточками приключения, передвинуть фишку** и выполнить **действие**.

Обмен карточками приключения

В любой момент вашего хода можно обменяться любым количеством карточек с другими персонажами (также разрешается передать любое количество карточек, не давая взамен других). При этом неважно, в каких локациях находятся персонажи. Впрочем, для большего реализма, вы можете договориться, что обмениваться карточками приключения могут только персонажи, находящиеся в одной локации. Но! Ни в коем случае нельзя обмениваться карточками приключения, касающимися **личных миссий**. Эти карточки обладают тем же цветным фоном, что и соответствующие карточки персонажей.

Передвижение фишки

В свой ход вы можете переместить свою фишку на любую открытую карточку локации по своему выбору, если на карточке приключения не указано иное. Вы также можете передвинуть свою фишку в пределах карточки локации, на которой уже стоит ваша фишка. Также можно отказаться от передвижения, но если вы решаете передвинуть фишку, это нужно сделать **до выполнения действия**.

Карточки локаций –

это большие карточки, помеченные буквами. Места – это отдельные области на карточках локаций, помеченные индивидуальными трехзначными номерами.



На одной карточке локации и на одном месте могут стоять несколько персонажей. Для удобства старайтесь не закрывать фишками номера мест – ставьте их рядом.

Выполнение действия

После передвижения вы можете выполнить одно действие, но можете и отказаться от его выполнения – в таком случае ход перейдет к следующему игроку. Каждое из ваших возможных действий позволит прочитать параграф из книги приключения и таким образом продвинуть приключение вперед – открыть карточки локаций и получить карточки приключения. Параграфы в книге приключений отсортированы: после пролога

в алфавитном порядке идут все параграфы, относящиеся к карточкам локаций (А – Т). Далее в восходящем порядке следуют параграфы, отмеченные трех-, четырех-, пяти- и, наконец, шестизначными номерами. В конце книги приключения находятся комбинации из букв и цифр, также отсортированные по алфавиту, начиная с А70.

Доступные действия: **исследование** и **комбинирование**.

Исследование места

Если ваша фишка стоит на открытой карточке локации, вы можете исследовать места на ней: для этого найдите в книге приключения трехзначный номер выбранного **места** и прочитайте этот параграф вслух.



Подсказка: некоторые локации могут на первый взгляд показаться неважными. Но в ходе развития повествования они вдруг могут обрести значение! Поэтому может быть полезно вернуться позже в определенное место и скомбинировать с ним что-то, чего у вас раньше не было.

Также помните: не каждую головоломку или задачу можно решить в тот момент, когда вы только столкнулись с ней. Часто вам сначала нужны определенные предметы, а иногда задача или миссия растягивается на несколько глав. Используйте вопросительные знаки в качестве напоминаний о нерешенных загадках!

Комбинирование

В ходе игры вы **можете** и **должны комбинировать** друг с другом определенные компоненты игры, чтобы продвинуться дальше. Что с чем сочетается, иногда будет для вас очевидно, но иногда и нет. Будьте креативны!

В ходе каждого действия «Комбинирование» вы можете скомбинировать **два компонента игры**. При этом образуется **новая комбинация цифр или букв с цифрами**, которую нужно найти в книге приключения и прочитать соответствующий параграф вслух. Когда вы **комбинируете цифры**, ставьте **меньшее** из двух чисел **в начало**, а большее – в конец. (То есть не нужно складывать числа, а лишь приставить одно к другому.) Комбинируя **буквы с цифрами**, ставьте **букву в начало**, а **цифру – в конец**.

Всего есть 4 вида комбинаций:

- **карточка приключения с карточкой приключения** (цифра с цифрой): в результате получается четырехзначная комбинация, с помощью которой обычно создается что-то новое из двух объектов;
- **карточка приключения с местом** (цифра с цифрой): получается пятизначная комбинация, которая обычно ведет к использованию или исследованию;
- **карточка приключения с НИП** (неигровым персонажем – цифра с цифрой): получается четырехзначная комбинация, которая обычно приводит к разговору или передаче;
- **карточка локации с НИП** (буква с цифрой): получается трехзначная комбинация, начинающаяся с буквы. В большинстве случаев таким образом можно начать разговор

с соответствующим НИП. Если НИП в ходе игры переместился на другую карточку локации, это приведет к новому взаимодействию. Не забывайте об этом!

Для комбинирования с местом или НИП ваша фишка должна стоять на соответствующей карточке локации или возле НИП. Нельзя комбинировать НИП с местом! Игра сообщит вам, если после комбинирования карточки приключения должны быть убраны в коробку. Если этого не сказано, вы оставляете карточки у себя. Если для составленной вами комбинации нет параграфа с соответствующим номером, значит, комбинировать эти карточки (или карточку и место) нельзя. После этого ваш ход все равно заканчивается! Также нельзя комбинировать игровые компоненты с вашими персонажами.

Есть и особые комбинации, о них вам сообщит соответствующий параграф или карточка приключения: такие комбинации возможны только в описанной там ситуации.

Пример. Вы нашли карточки приключений 10 (кошачьи консервы) и 11 (открывалка для банок). В месте 106 вы видите морковь. Вы хотите попробовать добавить их в кошачий корм. Для этого вам нужно сначала открыть банку. Вы комбинируете карточки 10 и 11, после чего читаете параграф 1011. Там написано: «У вас получилось открыть банку. Уберите из игры карточки 10 и 11, возьмите карточку 12». На карточке 12 изображена открытая банка кошачьих консервов. Во время своего следующего хода вы можете скомбинировать карточку 12 и морковь в месте 106. Для этого вы находите **параграф 12106** и зачитываете то, что там написано. Вы также можете поговорить с НИП 70 в локации А – для этого читайте **параграф А70**. Чтобы показать ему кошачьи консервы (12), читайте **параграф 1270**.



ПРАВИЛА ПО КАРТОЧКАМ

Карточки приключения – это маленькие карточки, на которых есть цифры или комбинации букв и цифр, написанные как на лицевой, так и на оборотной стороне. Некоторые параграфы потребуют, чтобы вы взяли карточки приключения или сбросили их. Если от вас требуется...

- взять одну или несколько **карточек приключения из стопки** («возьмите XY»): прочитайте их и положите перед собой лицевой стороной вверх, если не сказано иного. Теперь эти карточки являются частью вашего **инвентаря**.
- положить одну **карточку приключения обратно в стопку**: поместите ее лицевой стороной вниз в изначальное место в стопке.
- убрать **из игры** одну или более **карточек приключения**: они навсегда уходят из игры! При этом неважно, где или у кого находятся в данный момент эти карточки, вы убираете их в коробку.

Может случиться так, что вам будет предложено взять карточку приключения, которая уже находится в вашем распоряжении, или сбросить карточку, которая уже вышла из игры. В обоих случаях вы не можете заново получить или сбросить карточки приключения, если только в параграфе явно не указано иного (например, «возьмите XY из коробки»). Выполните все остальные указания, которые от вас требуются, насколько это возможно.

В определенные моменты в игру вступают карточки приключения, меняющие правила. Игра подскажет вам, когда это должно произойти. На карточке или в соответствующем параграфе будет сказано, как играть с этими карточками – просто следуйте инструкциям.

ПРАВИЛА ПО ЖЕТОНАМ

Есть несколько типов жетонов. 4 персонажа, различные НИП, отметки/вопросительные знаки (используйте сторону, которая нужна в данный момент), а также жетоны характеристик. Игра скажет вам, когда и как все эти жетоны вступают в игру.

Если игра требует положить отметку **на место**, то вы накрываете ею номер места. Это место **больше недоступно**, и вы больше не можете ничего с ним комбинировать.

Если вы должны положить отметку **рядом с местом**, положите ее рядом с указанным номером. В таком случае место остается доступным, и вы можете в дальнейшем взаимодействовать с ним. Соответствующая цель появится в ходе игры.

КНИГА ПРИКЛЮЧЕНИЯ + ДНЕВНИК АМИРЫ

Книга приключения содержит всю историю и состоит из множества отдельных параграфов, начинающихся с букв, цифр или их комбинаций. Почти все, что вы делаете во время игры, будет побуждать вас прочитать вслух один или несколько параграфов в книге приключения.

Внимательно следите за тем, чтобы вы читали только тот параграф, который требуется в настоящий момент!

Многие параграфы в книге приключения содержат не только рассказ, но и технические инструкции. Убедитесь, что вы выполняете их одну за другой, и после прочтения на всякий случай проверьте параграф еще раз, чтобы удостовериться, что ничего не забыли.

Фраза «Прочитайте параграф XYZ» сокращается следующим образом: «▶XYZ». Если параграф продолжается на следующей странице, это обозначается так: ▶▶.

Все вышесказанное относится и к дневнику Амиры. Из него вы по ходу игры сможете узнать больше о предыстории игрового мира.

СОХРАНЕНИЕ ИГРЫ

Если вы хотите прервать игру и сохранить ее, сфотографируйте (или запишите на бумаге) актуальное состояние игры и карточки приключения, которые на данный момент нашли. Отметьте локации и места, в которых находятся ваши фишки, в каких местах вы еще не были, где предполагаете наличие зацепок, что хотите попробовать и т.д. Используйте для этого жетоны вопросительных знаков!

Затем упакуйте все открытые карточки локаций, полученные карточки приключения и карточки персонажей в зип-пакет. Еще не открытые карточки локаций и приключения уберите в другой зип-пакет. Все карточки приключения и локаций, которые вышли из игры, оставьте в коробке. Готовы продолжить игру? Разложите все карточки локаций и приключения, согласно вашим фотографиям или записям, расставьте фишки на их прежние места.

ИГРА НАЧИНАЕТСЯ! ПРОЧИТАЙТЕ ПАРАГРАФ 100!

Внимание! На следующих страницах содержатся подсказки!

ЗАМЕЧАНИЯ ПО ПОДСКАЗКАМ

Здесь вы найдете подсказки по карточкам приключения, жетонам, местам, карточкам локаций, взаимодействиям с НИП, параграфам в дневнике и характеристикам. Они подскажут вам, как получить нужное, возможные варианты его использования, что можно с его помощью получить или что он потребует.

Внимание! Если подсказка указывает на что-то, чего у вас еще нет, вы, конечно, также можете прочитать также соответствующую подсказку, чтобы узнать, как это получить и т.д.

Как = Как получить/добраться до этого объекта, например, путем исследования или комбинирования.

С чем = С чем можно комбинировать этот элемент и к чему это приведет?

С помощью значка // перечисляются дополнительные опции «Как» или «С чем».

Внимание! *Может оказаться, что не получится опробовать все комбинации!*

Пример 1: «10 : Как: А/106. С чем: 11, чтобы получить 14» означает, что вы получите карточку приключения 10 на карточке локации А в месте 106 и должны в ходе игры скомбинировать ее с карточкой приключения 11, чтобы затем получить карточку приключения 14.

Пример 2: «14: Как: 10 с 11» означает, что вы получите карточку приключения 14, если скомбинируете карточки приключения 10 и 11 и прочитаете параграф 1011.

Пример 3: «22: Как: 17 с А/104» означает, что вы получите карточку приключения 22, если скомбинируете карточку приключения 17 с местом 104 на карточке локации А и прочитаете параграф 17104.

Пример 4: «Вики + М6: Как: К76» означает, что только **Вики** может получить что-то особенное в этом взаимодействии, и только если у нее есть **М6**.

ПОДСКАЗКИ К КАРТОЧКАМ ПРИКЛЮЧЕНИЯ И ЖЕТОНАМ

00: Как: 55 с К/453.

01: Как: q1/881. С чем: 74 и 75 (► 017475), чтобы получить 02.

02: Как: 01 с 74 и 75 (► 017475).

03: Вики + М6: Как: К76. С чем: 38, чтобы получить 53.

04: Сами + М7: Как: 0/851. Решение: первые цифры мест на Т, О, N, L, С (► 58563), чтобы получить 06.

05: Сами: Как: Р/182. С чем: 04, чтобы получить 06.

06: Сами: Как: решить головоломки на 04 (► 58563). С чем: С/303 (подсказки на ► 582 ► 548), чтобы получить 07.

07: Сами: Как: 06 с С/303 (подсказки на ► 582 ► 548).

08: Зои + М4: Как: g2/707 // 34 с G/702. С чем: Р/181, чтобы получить 09.

09: Зои: Как: 08 с Р/181. С чем: a2/107, чтобы получить 98.

10: Как: А/106. С чем: 11, чтобы получить 14.

11: Как: А/106. С чем: 10, чтобы получить 14.

12: Как: 14 с А/104. С чем: 80, чтобы получить 37 // хитрость на a1 (Za1), чтобы открыть В.

13: Как: А/103. Решение: ► 550, чтобы открыть D.

14: Как: 10 с 11. С чем: А/104, чтобы получить 12.

- 15: Как: В/202. С чем: D/404, чтобы получить 19.
- 16: Как: В/203. Решение: скомбинируйте 20, 26 и 30 (►202630), чтобы получить 31.
- 17: Как: А/102 и Е/501. С чем: 21, чтобы получить 23 // 104, чтобы получить 22 и положить отметку рядом с 104 // скрытность на а1 (Ya1), чтобы открыть В.
- 18: Как: В/204. С чем: 80, чтобы получить 37 // скрытность на е1 (Ye1), чтобы получить 20 и 21, и открыть 71.
- 19: Как: 15 с D/404. С чем: N/556, чтобы открыть v11 // F/601, чтобы открыть v4 и v11 // сила на е1 (Xe1), чтобы получить 20 и 21, а также открыть 71.
- 20: Как: сила, скрытность или хитрость на е1 (Xe1, Ye1 или Ze1) с 19, 18 или 32. С чем: 26 и 30 (►202630), чтобы получить 31.
- 21: Как: сила, скрытность или хитрость на е1 (Xe1, Ye1 или Ze1) с 19, 18 или 32. С чем: 17, чтобы получить 23.
- 22: Как: 17 с А/104. С чем: 80, чтобы получить 37 // H/154, чтобы открыть v9 // сила на а1 (Xa1), чтобы открыть В.
- 23: Как: 17 с 21. С чем: 25, чтобы получить 24.
- 24: Как: 23 с 25. С чем: С/301, чтобы получить 26.
- 25: Как: D/406. С чем: 23, чтобы получить 24.
- 26: Как: 24 с С/301. С чем: 20 и 30 (►202630), чтобы получить 31.
- 27: Как: В/208. С чем: 28, чтобы получить 29.
- 28: Как: D/401. С чем: 27, чтобы получить 29.
- 29: Как: 27 с 28. С чем: D/402, чтобы получить 30.
- 30: Как: 29 с D/402. С чем: 20 и 26 (►202630), чтобы получить 31.
- 31: Как: 20 с 26 и 30 (►202630). С чем: 70, 71 или 72, чтобы положить их на А.
- 32: Как: А/105. С чем: 74 чтобы открыть v10 // H/154, чтобы открыть v9 и v10 // хитрость на е1 (Ze1), чтобы получить 20 и 21 и открыть 71.
- 33: Как: 35 с F/603. С чем: G/702, чтобы улучшить хитрость.
- 34: Зои: Как: D/403. С чем: G/702, чтобы получить 08.
- 35: Как: С/302 со скрытностью 2+. С чем: F/603, чтобы получить 33.
- 36: Матти: Как: В/203. С чем: 02, подсказка к g2 ►02708.
- 37: Как: 12, 18 или 22 с 80. Разрешает доступ к i/254, J/352 и L/653.
- 38: Вики: Как: А/104, если там уже лежит отметка.
- 39: Как: автоматически в начале главы 2 (►200). С чем: 55 с K/453, чтобы избавиться от 39.
- 40: Сами: Как: С/301. Используется автоматически во время миссии.
- 41: Как: сила, скрытность или хитрость на O/855. С чем: хитрость на r1 (Zr1), чтобы получить 90 и открыть R/386, v42 и v43.
- 42: Как: 89 с 90. Подсказка, чтобы открыть S. Решение: ►2415.
- 43: Как: 87 с P/183. С чем: T/583, чтобы получить 96 // скрытность на r1 (Yr1), чтобы получить 90 и открыть R/386, v42 и v43.
- 44: Как: T/584. Подсказка, чтобы открыть s1 и t1 (решение: ►240), а также положить 73 на N.
- 45: Как: R/382. Подсказка, чтобы открыть s1 и t1 (решение: ►240), а также положить 73 на N.
- 46: Матти + М5: Как: F/601.
- 47: Как: 57 с 58. С чем: 74, чтобы положить 74 на H и открыть v22.
- 48: Как: Q/284. С чем: 84, чтобы получить 87.
- 49: Как: T/585. С чем: 94, чтобы получить 69.
- 50: Как: P/182. С чем: R/384, чтобы получить 63 и открыть v44.
- 51: Матти + М5: Как: O/851. Подсказка, чтобы починить 01.
- 52: Матти: Как: 02 с g2/708.
- 53: Вики: Как: 03 с 38. С чем: 38, чтобы получить 54.
- 54: Вики: Как: 38 с 53.
- 55: Как: J/354. С чем: K/453. Открывает доступ к локациям и НИП из главы 1 и открывает v17.
- 56: Как: N77. С чем: J/351, чтобы открыть j1.
- 57: Как: K/456. С чем: 58, чтобы получить 47 и открыть v20 // 75 или N/556, чтобы открыть v19.
- 58: Как: H/153. С чем: 57, чтобы получить 47 и открыть v20.
- 59: Как: H/152. С чем: хитрость на L1 (ZL1), чтобы открыть v27 и положить 76 на K.
- 60: Как: i/251 с силой 6+ // 70 с i/251. С чем: 68, чтобы решить 60.
- 61: Как: i/251 с силой 6+ // 70 с i/251. С чем: 712 (русло реки образует цифры 7, 1 и 2 на i, K и M), чтобы решить 61.

- 62:** Как: $i/251$ с силой $6+$ // 70 с $i/251$. С чем: 628 (верхняя цифра с каждого камня; верхнее число всегда в два раза больше нижнего числа), чтобы решить 62.
- 63:** Как: 50 с $R/384$. С чем: $A/106$, чтобы открыть $a2$ и положить 70 , 71 и 72 на N .
- 64:** Как: 69 с $t2/463$. Подсказка для $t3/682$ (номер страницы) и $t4/689$.
- 65:** Как: $M/554$ или $N/557$. С чем: $H/155$, чтобы положить отметку рядом с $H/155$.
- 66:** Как: 74 с 92 и 93 (► 749293), когда 74 лежит на H . С чем: сила на $L1$ ($XL1$), чтобы открыть $v27$ и положить 76 на K .
- 67:** Как: $H75$. С чем: 74 или $N/556$, чтобы открыть $v26$ // скрытность на $L1$ ($YL1$), чтобы открыть $v26$, $v27$ и положить 76 на K .
- 68:** Как: $K76$. С чем: 60 , чтобы решить 60 .
- 69:** Как: 49 с 94 . С чем: $t2/463$, чтобы получить 64 и открыть $t3$.
- 70:** Как: E . С чем: 31 , чтобы положить 70 на A // 93 , чтобы улучшить силу // $i/251$, чтобы получить 60 , 61 и 62 // A , чтобы открыть F . Комбинируйте 63 с $A/106$, чтобы положить 70 на N .
- 71:** Как: сила, скрытность или хитрость на $e1$ ($Xe1$, $Ye1$ или $Ze1$) с 19 , 18 или 32 . С чем: 31 , чтобы положить 71 на A // 91 , чтобы улучшить скрытность // A , чтобы открыть F . Комбинируйте 63 с $A/106$, чтобы положить 71 на N .
- 72:** Как: E . С чем: 31 , чтобы положить 72 на A // 80 , чтобы получить 81 и открыть $v23$ // 92 , чтобы улучшить хитрость // A , чтобы открыть F . Комбинируйте 63 с $A/106$, чтобы положить 72 на N .
- 73:** Как: 55 с $K/453$. Решите головоломки с 44 , 45 , $S/482$, чтобы положить 73 на N .
- 74:** Как: $C/305$. С чем: 32 , чтобы открыть $v10$ // 37 , чтобы открыть $v21$ // 47 , чтобы положить 74 на H и открыть $v22$ // 65 , если 74 лежит на H , чтобы положить отметку рядом с 155 // 67 , чтобы открыть $v26$ // Матт: 01 с 75 (► 017475), если 74 лежит на H , чтобы получить 02 // 92 и 93 (► 749293), чтобы получить 66 // H , чтобы получить подсказку для 66 .
- 75:** Как: H . С чем: $J/351$, чтобы открыть $v14$ // H , чтобы получить 67 .
- 76:** Как: сила, скрытность или хитрость на $L1$ ($XL1$, $YL1$ или $ZL1$). С чем: K , чтобы получить 68 и как Вики + $M6$, чтобы получить 03 .
- 77:** Как: решить 60 , 61 и 62 . С чем: N , чтобы получить 56 и открыть $v29$.
- 78:** Как: $N/555$. С чем: N , чтобы положить 78 на A .
- 79:** Как: $R/385$, затем 95 с $R/385$, чтобы положить 79 на N . С чем: R , чтобы открыть $r1$ и получить подсказку для 777 .
- 80:** Как: J . С чем: 12 , 18 или 22 , чтобы получить 37 и положить 80 на i // 72 или i с хитростью $6+$, чтобы получить 81 и открыть $v23$ // H , чтобы получить подсказку к 37 // J , чтобы положить 80 на H .
- 81:** Как: 72 или i с хитрость $6+$ с 80 . С чем: хитрость на $j1$ ($Zj1$), чтобы открыть 0 и $v31$.
- 82:** Как: $K/451$. С чем: скрытность на $j1$ ($Yj1$), чтобы открыть 0 и $v31$.
- 83:** Как: Sm . на $Q/282$ (► 688). С чем: 87 , чтобы избавиться от 83 .
- 84:** Как: $P/182$. С чем: 48 , чтобы получить 87 .
- 85:** Как: $0/856$. Требуется 89 для расшифровки. Решение: читать только каждую третью букву.
- 86:** Как: $P/182$. Подсказка, чтобы перейти мост на Q . Решение: ► 5247 .
- 87:** Как: 48 с 84 . С чем: 83 или $Q/282$, чтобы избавиться от 83 // $P/183$, чтобы получить 43 .
- 88:** Как: сила (► 461 ► 371), скрытность (► 361 ► 771) или хитрость (► 561 ► 971) в $q1/881$. Открывает доступ к мосту на $Q/283$ // открывает R при пересечении моста // часть финальной головоломки на $t5$.
- 89:** Как: $P/183$. С чем: 90 , чтобы получить 42 .
- 90:** Как: скрытность или хитрость на $r1$ ($Yr1$ или $Zr1$). С чем: 89 , чтобы получить 42 .
- 91:** Как: $C/304$. С чем: 71 , чтобы улучшить скрытность, когда 39 ушла из игры.
- 92:** Как: $D/405$. С чем: 72 , чтобы улучшить хитрость, когда 39 ушла из игры // 74 и 93 (► 749293), чтобы получить 66 , когда 74 лежит на H .
- 93:** Как: $i/255$. С чем: 70 , чтобы улучшить силу // 74 и 92 (► 749293), чтобы получить 66 , когда 74 лежит на H .
- 94:** Где: $S/483$. С чем: 49 , чтобы получить 69 .
- 95:** Где: $T/582$. С чем: $R/385$, чтобы положить 79 на N .
- 96:** Как: 43 с $T/583$. С чем: $N/556$, чтобы открыть $v48$ // $t4/689$, чтобы открыть $t5$.
- 97:** Как: $V/205$. С чем: 77 , чтобы открыть $v30$. Подсказка для финальной головоломки на $t5$.
- 98:** Зои: Как: 09 с $a2/107$.
- 99:** Как: $t5/2222$. Часть финальной головоломки.

ПОДСКАЗКИ К МЕСТАМ

- 101:** Открывает а1.
102: Получите 17.
103: Получите 13. Можно открыть D. Решение: ► 550.
104: С чем: 14, чтобы ► 369 и получить 12 // 17, чтобы положить отметку рядом с 104, получить 22, и как Вики ► 111, чтобы получить М6 и 38.
105: Получите 32. Подсказка, чтобы открыть С. Решение: ► 426.
106: Получите 10 и 11. С чем: 63, чтобы открыть а2, а также положить 70, 71 и 72 на N.
107: Зои: С чем: 09, чтобы получить 98.
151: Открывает i.
152: Получите 59.
153: Получите 58. Открывает v8 и v18.
154: С чем: 22, чтобы открыть v9 // 32, чтобы открыть v9 и v10.
155: С чем: 65, чтобы положить отметку рядом с 155 и ► 174.
181: С чем: 08, чтобы получить 09.
182: Получите 50, 84 и 86. Сами: ► 448, чтобы получить 05.
183: Получите 89. С чем: 87, чтобы получить 43.
184: Открывает Q.
185: Открывает v37.
201: Информация. Больше информации с хитростью 2+.
202: Получите 15.
203: Получите 16. Матти: ► 232, чтобы получить М5 и 36.
204: Получите 18.
205: Получите 97. Вики + М6: ► 138, чтобы получить информацию.
206: Информация.
207: 1-й персонаж: ► 422 // 2-й персонаж: ► 322.
208: Получите 27. Открывает дневник Амиры, а также v1, v2 и v3.
251: Открывает v12. Сила 6+ или комбинируйте с 70, чтобы получить 60, 61 и 62.
252: Открывает J.
253: Открывает K.
254: Открывает v13. С чем: 37, чтобы получить подсказку для 62 и открыть v21.
255: Получите 93.
281: Кладет отметку рядом с 281 и открывает v40.
282: ► 688, чтобы получить 83. С чем: 87, чтобы избавиться от 83.
283: С 88: ► 781 (решение ► 5247), без 88: ► 988.
284: Получите 48. Открывает v38 и v39.
285: Информация.
301: Сами: ► 333, чтобы получить М7 и 40. С чем: 24, чтобы получить 26.
302: Открывает E // скрытность 2+: ► 245, чтобы получить 35.
303: Сами: С чем: 06, чтобы получить 07.
304: Получите 91.
305: Положите НИП 74 на С.
306: Информация.
321: Закончите с силой (Ха122), скрытностью (Ya117) или хитростью (Za112), чтобы открыть В.
351: Скрытность 6+ или комбинируйте с 75, чтобы открыть v14. С чем: 56, чтобы открыть j1.
352: С чем: 37, чтобы получить подсказку для 62.
353: Информация.
354: Получите 55.
381: Переместите отметку вверх.
382: Получите 45. Переместите отметку вверх.
383: Переместите отметку вверх.
384: Переместите отметку вверх. С чем: 50, чтобы получить 63 и открыть v44.
385: Положите НИП 79 на R. Переместите отметку вверх. С чем: 95, чтобы положить 79 на H.

- 386:** Подсказка, чтобы открыть S. Решение: ►2415.
- 401:** Получите 28.
- 402:** С чем: 29, чтобы получить 30.
- 403:** Открывает E. Зои: ►444, чтобы получить M4 и 34.
- 404:** С чем: 15, чтобы получить 19.
- 405:** Получите 92.
- 406:** Получите 25.
- 432:** Закончите с силой (Xe119), скрытностью (Ye118) или хитростью (Ze132), чтобы получить 20 и 21 и положить 71 на E.
- 451:** Получите 82. Открывает v15.
- 452:** Информация.
- 453:** С чем: 55, чтобы избавиться от 39, положить 00, 70, 71, 72 и 73 на В и открыть v17.
- 454:** Открывает M.
- 455:** 76 на K: ►355, 76 не на K: ►655.
- 456:** Получите 57. Открывает v16.
- 463:** С чем: 69, чтобы получить 64, открыть t3 и ►999.
- 481:** Информация.
- 482:** Загадка с 44 и 45. Решение: ►240.
- 483:** Получите 94.
- 484:** Информация.
- 485:** Открывает T.
- 487:** Информация.
- 501:** Получите 17.
- 502:** Открывает e1.
- 503:** Открывает D.
- 504:** Открывает C.
- 505:** Зои + M4: ►268, чтобы получить информацию.
- 551:** Открывает v24.
- 552:** Информация.
- 553:** Открывает L.
- 554:** Получите 65.
- 555:** Положите 78 на N.
- 556:** С чем: 19, чтобы открыть v11 // 57, чтобы открыть v19 // 67, чтобы открыть v26 // 96, чтобы открыть v48.
- 557:** Получите 65.
- 581:** Информация.
- 582:** Получите 95. Сами: ►548, чтобы получить информацию.
- 583:** Вики + M6: ►438. Решение: ►10815. Затем комбинируйте 38 и 53, чтобы получить 54. С чем: 43, чтобы получить 96.
- 584:** Получите 44. Открывает v45.
- 585:** Получите 49. Открывает v46 и v47.
- 586:** Открывает v49. Может открыть t2.
- 601:** Матти + M5: ►128, чтобы получить 46. С чем: 19, чтобы открыть v4 и v11.
- 602:** Можно открыть G.
- 603:** Открывает v5. С чем: 35, чтобы получить 33.
- 604:** Информация.
- 651:** Открывает v25.
- 652:** Открывает L1 и кладет 76 на L.
- 653:** С чем: 37, чтобы получить подсказку для 62.
- 654:** Информация.
- 675:** Закончите с силой (XL166), скрытностью (YL167) или хитростью (ZL159), чтобы положить 76 на K и открыть v27.
- 681:** Подсказка для t4/682.
- 682:** Можно открыть t4. Решение: ►359.

- 683:** Информация.
689: Открывает v50. С чем: 96, чтобы открыть t5. Решение: YOHA (64 перевернуто).
701: Скрытность 3+: открывает v6.
702: Хитрость 3+: Информация. С чем: 33, чтобы улучшить хитрость // Зои: 34, чтобы получить 08.
703: Сила 3+: Закрывает G/703 и G/704 и открывает v7.
704: Открывает G/703 и G/705.
705: Можно открыть g1, затем завершить главу 1 (▶200 для главы 2).
706: Информация.
707: Зои + M4: ▶368 для получения информации или 08.
708: Матти: С чем: 02, чтобы получить 52.
777: Закончите со скрытностью (Yr143) или хитростью (Zr141), чтобы получить 90 и открыть v43.
821: Закончите со скрытностью (Yj182) или хитростью (Zj181), чтобы открыть 0 и v31.
851: Информация для каждого персонажа, а также 51 для Матти и 04 для Сами.
852: Открывает v32.
853: Можно открыть 0/854, 0/855 и 0/856. Решение: ▶ 609853 (номер в гостинице Гермियोны).
854: Открывает v34, v35 или v36 с силой, скрытностью или хитростью 10+.
855: Закончите с силой, скрытностью или хитростью, чтобы открыть 0/857 и получить 41.
856: Получите 85.
857: Завершает главу 2 (▶ 300 для главы 3).
881: Закончите с силой, скрытностью или хитростью, чтобы получить 88 и открыть v41. Матти получает 01.
2222: Поместите всех НИП на Т, откройте t5 и получите 99. Решение: ▶ 525.

КАК ОТКРЫТЬ КАРТОЧКИ ЛОКАЦИЙ?

- A:** Игра начинается с А.
a1: A/101.
a2: 63 с А/106.
B: Сила (Ха122), скрытность (Ya117) или хитрость (Za112) на a1/321.
C: A/105. Решение: ▶ 426 // E/504.
D: A/103. Решение: ▶ 550 // E/503.
E: C/302 // D/403.
e1: E/502.
F: A70 // A71 // A72.
G: F/602.
g1: G/705.
g2: Начало главы 2 (G/705 ... ▶200).
H: Начало главы 2 (G/705 ... ▶200).
i: H/151.
J: i/252.
j1: 56 с 351.
K: i/253.
L: M/553.
L1: L/652.
M: K/454.
N: Решите 60, 61 и 62.
O: Сила 7+, скрытность (Yj182) или хитрость (Zj181) на j1/821.
o1: 0/855.
P: Начало главы 3 (0/857 ▶ 300).
Q: P/184.
q1: Q/283.

- R:** Q/283 ▶ 781. Решение: ▶ 5247.
r1: Отметка на R достигает верхнего деления (через R/381, R/382, R/383, R/384, R/385 и R79): ▶ 387.
S: R/386. Решение: ▶ 2415.
s1: Решите загадку 44, 45, S/482. Решение: ▶ 240.
T: S/485.
t1: Решите загадку 44, 45, S/482. Решение: ▶ 240.
t2: t1/586 ▶ 363.
t3: 69 с t2/463.
t4: t3/682. Решение: ▶ 359 (сумма номеров страниц 64 и 97).
t5: 96 с t4/689. Решение: YOHA (64 перевернуто).

КАК ОТКРЫТЬ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С НИП?

- A70:** 31 с 70.
A71: 31 с 71.
A72: 31 с 72.
A78: N78.
B70: 55 с K/453.
B71: 55 с K/453.
B72: 55 с K/453.
B73: 55 с K/453.
C74: C/305.
D71: A71.
D72: A72.
E70: E.
E71: Сила (Xe119), скрытность (Ye118) или хитрость (Ze132) на e1/432.

E72: E.
H74: 47 с 74.
H75: H.
H80: J80.
i80: 12, 18 или 22 с 80.
J80: J.
K76: Сила (XL166), скрытность (YL167) или хитрость (ZL159) на L1/675.
N70: 63 с A/106.
N71: 63 с A/106.
N72: 63 с A/106.
N73: Решите загадку 44, 45, S/482. Решение: ► 240.
N77: Решите 60, 61 и 62.
N78: N/555.
N79: 95 с R/385.
R79: R/385.

КАК ОТКРЫТЬ ПАРАГРАФЫ ДНЕВНИКА?

v1: B/208.
v2: B/208.
v3: B/208.
v4: 19 с F/601.
v5: F/603.
v6: Скрытность 3+ на G/701.
v7: Сила 3+ на G/703.
v8: H/153.
v9: 22 с H/154 // 32 с H/154.
v10: 32 с 74 // 32 с H/154.
v11: 19 с F/601 // 19 с N/556.
v12: i/251.
v13: i/254.
v14: Скрытность 6+ на J/351 // 75 с J/351.
v15: K/451.
v16: K/456.
v17: 55 с K/453.
v18: H/153.
v19: 57 с 75.
v20: 57 с 58.
v21: 37 с 74 // 37 с i/254.
v22: 47 с 74.
v23: Хитрость 6+ на i80 // 72 с 80.
v24: M/551.
v25: L/651.
v26: 67 с 74 // 67 с N/556 // скрытность (YL167) на L1/675.
v27: Сила (XL166), скрытность (YL167) или хитрость (ZL159) на L1/675.
v28: Решите 60, 61 и 62.
v29: N77.
v30: 77 с 97.
v31: Сила 7+, скрытность (Yj182) или хитрость (Zj181) на j1/821.
v32: O/852.

v33: Решите загадку на O/853. Решение: 609853 (номер в гостинице Гермियोны).
v34: Сила 10+ на O/854.
v35: Скрытность 10+ на O/854.
v36: Хитрость 10+ на O/854.
v37: P/185.
v38: Q/284.
v39: Q/284.
v40: Q/281.
v41: Завершите q1/881.
v42: Хитрость (Zr141) на r1/777.
v43: Скрытность (Yr143) или хитрость (Zr141) на r1/777.
v44: 50 с R/384.
v45: T/584.
v46: T/585.
v47: T/585.
v48: 96 с N/556.
v49: t1/586.
v50: t4/689.

ГДЕ И КАК МОЖНО УЛУЧШИТЬ ХАРАКТЕРИСТИКИ?

Каждая из этих подсказок показывает ситуацию, в которой вы можете улучшить характеристику. Они во многом основаны на ожидаемом ходе игры.

a1: Завершить 321.
e1: Завершить 432.
c: 24 с C/301.
20 с 26 и 30 ► 202630.
E: 70, 71 или 72 с 31 (вылечить).
G: 33 с 702.
K: 55 с K/453.
70 с 93.
71 с 91.
72 с 92.
C: 47 с 74.
L1: Завершить 675.
Решить 60, 61 и 62.
j1: Завершить 821.
q1: Завершить 881.
r1: Завершить 777.
A: 63 с A/106.

АВТОРЫ

Фил Уокер-Хардинг с детства увлекается настольными играми и их созданием. Особенно ему нравятся игры, которые собирают вместе людей разных возрастов и характеров. Фил интересуется теологией, классическими голливудскими фильмами и древнеегипетскими мифами. Он живет со своей супругой Мередит в Сиднее, Австралия.



Мэтью Данстэн родился в 1987 г. в Сиднее, Австралия. Его самые ранние воспоминания об играх связаны с тем, как он играл со своей бабушкой в карточные игры и его играм в походные шахматы. Мэтью получил их в 6 лет от своей тети, с ними он приставал ко всем, умоляя поиграть с ним. Сейчас он работает химиком в Кембриджском университете в Англии и исследует материалы для сбора и хранения CO₂.



Тихиро Мори живет на маленькой и незаметной третьей планете в Солнечной системе, на краю нашей оживленной галактики и благодарен за каждый день на этом зелено-голубом шарике. Тихиро с раннего детства придумывает приключения, собирает вместе миры и рассказывает истории.



Изображение:

<https://www.hq.nasa.gov/office/pao/History/alsj/a410/AS8-14-2383HR.jpg>

<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=306267>

Идея и сценарий игры: Мэтью Данстан, Фил Уолкер-Хардинг, Тихиро Мори

Редакторы: Михаэль Зибер-Баскаль, Килиан Воссе

Вычитка: Юте Виланд

Графический дизайн: Kreativbunker, Fiore GmbH

Иллюстрации: Стивен Кроу (предметы), Йоханна Рупрехт (локации), Фолько Стриз (персонажи, обложки)

© 2021, 2022 KOSMOS Verlag, Pfizerstr.
5-7, 70184 Stuttgart, Germany

Авторы и издательство «Kosmos» благодарят всех, кто тестировал игру, вычитывал правила и помогал исправлять ошибки.

© Zvezda. All rights reserved.

Над игрой работали:

Менеджер проекта: Чикнулаева Валентина
Переводчик с немецкого: Дербасов Даниил

Вёрстка: Дзибук Анастасия

Корректур: Логунова Екатерина

Продюсер: Комаров Константин

Арт-директор: Романова Татьяна

Общее руководство: Панов Евгений